

GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play
generation

A full-page illustration of Kratos, the main character of the God of War series. He is a muscular, pale-skinned man with a red scar on his forehead and a red mark on his chest. He is wearing ornate, golden armor on his arms and a red and gold skirt. He is holding a large, flaming sword in his right hand. The background is a dark, stormy sky with lightning and a city in the distance.

GOD OF WAR III

Scrigni Nascosti • Nemici • Enigmi • Collezionabili

Stick Sinistro:

Movimento

Stick Destro: Schivata

✕: Salto

■: Attacco Debole

▲: Attacco Forte

●: Afferrare

L2: Magia

R1: Scudo

R2: Arma Secondaria

È giunto il tempo, per Kratos: è arrivata l'ora della sua vendetta. Attraverso questa guida, ti aiuteremo ad affrontare le divinità stesse e ti sveleremo come sconfiggerle e dove trovare tutti gli scrigni. Tutto il resto lo lasciamo a te...

INTRODUZIONE

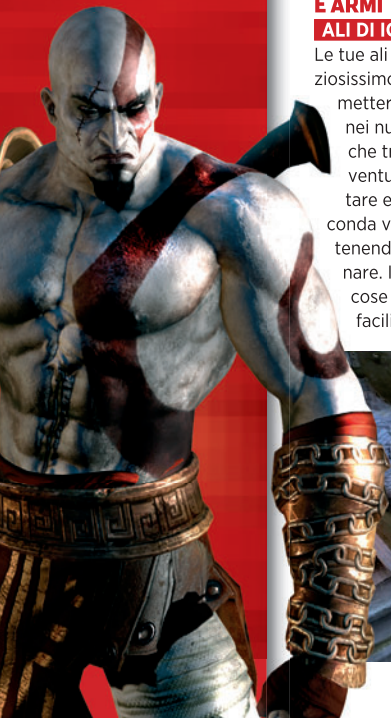
EQUIPAGGIAMENTO E ARMI

ALI DI ICARO

Le tue ali sono un tesoro preziosissimo, dato che ti permetteranno di non cadere nei numerosi precipizi che troverai lungo l'avventura. Premi ✕ per saltare e poi premilo una seconda volta (questa volta tenendolo pigiato) per planare. In questo modo le cose saranno molto più facili ❶.

VELLO D'ORO

Premendo L1 ti proteggerai da alcuni attacchi usando lo scudo. Naturalmente, sarà utile soprattutto contro gli attacchi dei nemici meno potenti. Se invece hai intenzione di uscirtene vittorioso dai combattimenti contro i nemici più potenti, tanto vale che perfezioni la tua schivata mediante l'utilizzo dello stick analogico destro. Utilizza i primi, facili combattimenti, per far pratica.





SPADE DELL'ESILIO

Dall'inizio dell'avventura fino alla sua conclusione, ti torneranno molto utili, dato che sono efficaci contro tutti i nemici, hanno una portata molto estesa e sono anche molto potenti. Non avere mai dubbi, nell'utilizzare le **sferi rosse** per migliorare le caratteristiche di queste armi. La loro magia è anche molto utile per eliminare i nemici quando sei circondato **2**.

ARCO DI APOLLO

Arma secondaria molto utile per attaccare a grande distanza, sebbene faccia pochi danni. Puoi aumentare la sua

efficacia tenendo premuto il pulsante **■**, creando in questo modo delle frecce infuocate. Queste frecce ti aiuteranno, nel corso dell'avventura, dato che con esse potrai bruciare oggetti combustibili che ostacolano il tuo cammino. Ricorda però che il loro utilizzo riduce la barra gialla nella parte dello schermo in alto a sinistra **3**.

SPADA DELL'OLIMPO

Un'arma speciale, dagli effetti devastanti, che può essere utilizzata solamente per brevi momenti, quando il misuratore in basso a destra dello schermo è completamente



carico. Per poterlo ricaricare, devi sconfiggere nemici su nemici e, per attivarne l'uso, devi premere R3 ed L3. Ti consigliamo di tenerla in caldo per il confronto con le divinità dell'Olimpo e i più forti tra i nemici **4**.

ARTIGLI DI ADE

Molto simili alle Spade dell'Esilio, ti torneranno molto utili quando sarai circondato di nemici. Mano a mano che incrementerai il livello di queste armi, acquisirai nuove anime (selezionabile dal menu delle opzioni) con le quali potrai modificare l'attacco magico (L2).

»





» TESTA DI ELIO

Uno strumento un tantino particolare che, sebbene non sia un'arma vera e propria che possa danneggiare i nemici, li accecherà e illuminerà i cammini più oscuri. Inoltre, è un oggetto molto utile per ottenere gli scrigni dorati nascosti, che potrai scoprire vedendo il luccichio dorato che la luce di Helios provoca. Ricorda però che il suo utilizzo non è illimitato, dato che riduce la barra gialla 5.

SANDALI DI ERMES

Oltre a essere necessari per poter correre sulle pareti e superare così alcuni ostacoli altrimenti insormontabili, i **Sandali di Ermete** ti saranno utili anche per realizzare veloci cariche (L2 + X) e per schivare



attacchi a mezz'aria (stick destro). Come per l'**Arco di Apollo** e la **Testa di Elio**, il suo utilizzo sarà basato sulla barra gialla in alto a sinistra 6.

CESTUS DI NEMEA

Anche se la sua portata è la minore tra quelle di tutte le armi, i suoi effetti sui nemici sono devastanti, considerando che è l'oggetto più mortale dopo la **Spada dell'Olimpo**. Torneranno molto utili anche per distruggere i blocchi di cristallo e gli scudi di alcuni nemici. La loro magia è poco efficace, ma ha il vantaggio di influenzare tutti i nemici che ti circondano.

FRUSTA DI NEMESIS

Un mix di tutte le precedenti



armi, così come un'ottima opzione per gli ultimi momenti dell'avventura. La sua magia è particolarmente efficace, dato che, oltre a provocare molti danni, colpirà tutti i nemici che si trovino vicino al bersaglio.

CONSIGLI

- **Raccogli tutte le sfere rosse che puoi**, dato che ne avrai bisogno per potenziare le tue armi, rompendo tutti i vasi che trovi ed effettuando il maggior numero di combo durante i tuoi attacchi 7.
- **Quando vedi uno scrigno che cambia colore** (da blu a verde), controlla se hai bisogno di magia o salute, in modo da colpirlo nel momento più opportuno 8.





• **Durante una battaglia con molti nemici**, concentrati sempre sul più forte e pericoloso.

• **A volte non potrai avanzare** fino a quando non avrai eliminato tutti i nemici della zona.

• **Quando ti rimane poca salute**, usa tutta la magia che ti rimane nel tentativo di sopravvivere.

• **Se affronti nemici lenti e la tua salute è bassa**, allontanati e usa l'Arco di Apollo.

• **Quando scali muri e pareti, controlla la posizione di Kratos**: in questo modo saprai dove devi andare **9**.

• **Quando sei circondato, la combo L1 + ■** (disponibile a partire dal livello 2) delle tue armi sarà sicuramente la mossa più efficace.

• **Impara a schivare saltando e usando lo stick destro** e lascia perdere del tutto lo scudo **10**.

• **Infierisci sui nemici**, quando sono storditi (vedrai il simbolo O sulla loro testa) e otterrai più **sfere** **11**.

• **Osserva bene i movimenti**



della telecamera, perché di indicherà spesso la direzione nella quale continuare il tuo cammino.

GLI SCRIGNI

Durante la tua caccia per la cattura di Zeus, troverai questi tipi di scrigni:

SCRIGNI ROSSI

Ti daranno **sfere rosse** che ti serviranno per migliorare le caratteristiche delle tue armi dal menu delle opzioni **12**.

SCRIGNI VERDI

Quando la barra della salute è bassa, apri uno scrigno di questo tipo per riprenderti.

SCRIGNI BLU

Le magie sono limitate. Se la barra blu si esaurisce, apri questo tipo di scrigno per riempirla **13**.



SCRIGNI BIANCHI

Piuttosto rari, ti daranno una certa quantità di **sfere rosse**, blu e verdi **14**.

SCRIGNI DORATI

Rappresentano gli scrigni più importanti del gioco, oltre che i più difficili da trovare, ma in questa guida abbiamo indicato la posizione di ciascuno di essi. Al loro interno potrai trovare:

• **Occhio della Gorgone**: Riuscirai i tre occhi per aumentare la barra della salute.

• **Piuma di Fenice**: Con tre piume potrai aumentare la barra della magia.

• **Corno del Minotauro**: Se desideri aumentare la barra che permette l'uso delle armi secondarie (come l'**Arco di Apollo** o i **Sandali di Ermes**), dovrai trovare tre di queste corna **15**.



1. POSEIDONE

Inizia l'avventura per detronizzare il Re degli dei, il grande Zeus, affrontando faccia a faccia uno dei suoi fratelli nonché dio dei mari: Poseidone. Questo capitolo è una sorta di tutorial, quindi non tener conto di sfere o oggetti nascosti.

CAPITOLO 1 GAIA

Impara a colpire, schivare, scalare, proteggerti, usare la magia ed eliminare divinità dell'Olimpo. Prenditela con calma e fai pratica con tutti i movimenti di Kratos. Non affannarti nel tentativo di effettuare combo oppure ottenere grandi quantità di **sfere rosse**, perché più avanti perderai tutto quello che avrai raccolto. Durante il confronto con uno dei cavalli di Poseidone, schiva i suoi attacchi portati con le

zampe crostacee utilizzando lo stick destro e avvicinarti al corpo del mostro o alle sue estremità per colpire con le migliori combo di cui disponi. Volendo, puoi utilizzare la magia (R2) ①.

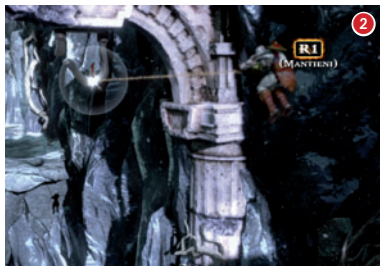
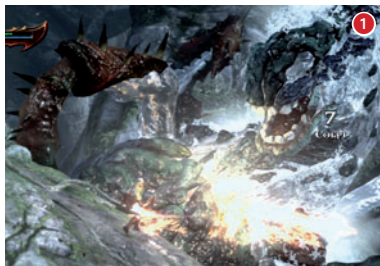
CAPITOLO 2 MONTE OLIMPO

Dopo un inizio caotico, affronta una zona tranquilla dove potrai far pratica con le tecniche di combattimento e di scalata. Quando affronterai il minotauro, concentra tutti i tuoi attacchi su

di lui e attacca i nemici piccoli solamente dopo averlo eliminato ②. Utilizza la stessa tecnica dello scontro precedente e colpiscilo fino a stordirlo, quindi attacca la zampa ferita e disfati di questo scocciatore ③.

CAPITOLO 3 CUORE DI GAIA

Quando vedrai il cuore di Gaia, guarda sulla parete a destra e noterai un blocco che potrai muovere fino a inserirlo in una cavità sul lato opposto, dove entrerà



alla perfezione. Prima di collocare il blocco, però, ruotalo (puoi afferrarlo con R1 e ruotarlo con lo stick destro) di 180°, in modo che rimanga scoperta sempre la stessa faccia **4**.

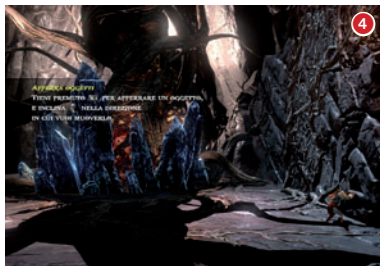
CAPITOLO 4 POSEIDONE

Ora affronta Poseidone. Colpiscilo usando una delle zampe dei suoi cavalli, schiva i suoi attacchi (usando lo stick destro) e salta quando userà i raggi del suo tridente. Quando sarai faccia a faccia con lui, continua a schivare nello stesso modo i torrenti di acqua e le scariche del suo tridente. Colpiscilo per un po' fino a stordirlo (vedrai il simbolo O sulla sua testa) e potrai così salire sulla testa di Gaia e finire il tuo nemico con un Quick Time Event (QTE) **5**.



COLLEZIONABILE: STATUA DI ZEUS

All'inizio del capitolo, prima di muovere il blocco dalla parete, sul lato opposto della stanza, sali sul rampicante. In cima, vicino a un dipinto sulla parete, troverai la **Statua di Zeus**.



2. ADE

Benvenuto negli inferi. Anche se hai perso la battaglia contro Zeus, non disperare, perché ancora non hai perso la guerra.

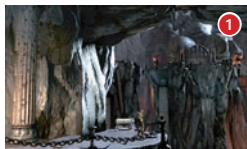
Inizia da zero e, pian piano, riarmati, colleziona sfere, esperienza e affronta Ade, il dio degli inferi.

CAPITOLO 5 REGNO DI ADE

Man mano che risali il fiume del regno di Ade, vedrai come tutte le tue facoltà si perderanno. Abituati alla tua nuova situazione e non preoccuparti: presto tornerai in piena forma.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 1

Dopo essere precipitato nell'Ade in seguito alla sconfitta con Zeus, utilizza le tue spade come fossero delle liane, prendendoti il tempo necessario per il salto che dovrai effettuare e arriverai alla piattaforma dove si trova lo scrigno ①.



CAPITOLO 6 PIRITOO

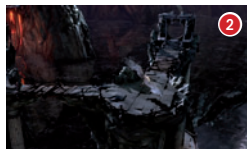
Quando vedrai Piritoo rinchiuso in un rampicante, fai quanto segue per ottenere il suo arco:

1- Sali sulla piattaforma con la fiamma e, prima che questa ceda, salta utilizzando le Ali di Icaro per raggiungere la superficie sulla parte superiore ②.

2- Scaglia il recipiente con rampicanti al livello inferiore e scendi.

3- Trascina il recipiente fino alla cella con il dragone, in fondo.

4- Ritorna sulla piattaforma con la fiamma: quando si abbassa del tutto, salta e corri fino al recipiente in-

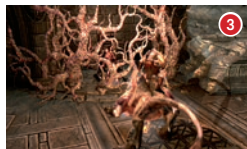


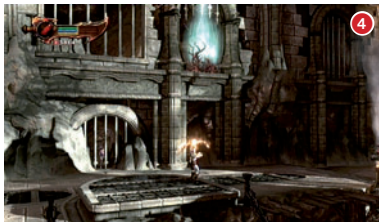
cendiato e usa le ali per salire sul luogo dove si trova la leva, prima che la verga cada ③.

5- Liberato il dragone, lotta con lui e, quando gli sarai salito sopra, avanza eliminando tutti i nemici per raggiungere Piritoo. A questo punto potrai finalmente far tuo l'Arco di Apollo.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 1

Dopo aver dato fuoco a Piritoo, osserva i rami che ci sono nella parte più alta, vicino alla leva che hai utilizzato per liberare il drago: tira una freccia incendiaria (tieni premuto R1) per incenderli. Invece, per rag-





giungere questa zona elevata, muovi la cassa infiammata fino a questa zona e usa le tue ali **4**.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 1

Dopo aver preso l'arco, arriverai in una piccola piazza con due scrigni (uno rosso e l'altro blu). Tra i due vedrai della roba che puoi bruciare con una freccia infuocata: facendolo, troverai lo scrigno **5**.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 2

Dopo aver affrontato per la prima volta i demoni alati, arriverai in una zona dove devi scalare una parete. Fai attenzione alle distinte



strade, perché da qui potrai accedere a un'alcova dove si trova lo scrigno **6**.

CAPITOLO 7 GIUDICI DEGLI INFERI

Quando arriverai nella grande piazza con le tre statue giganti che tengono la catena del destino, dirigi sul pulpito situato su un'estremità per leggere le tre prove che dovrai superare. Armati di pazienza, perché ti attendono tre battaglie lunghe e difficili **7**.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 3

Dopo essere arrivato sulla piattaforma grande, presso i giudici degli inferi, noterai che su di essa c'è una spe-

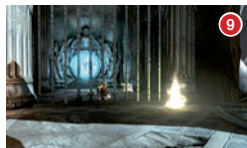


cie di scala (proprio vicino al pulpito dove si trova il libro che ti spiega le prove). Salta anche se lo schermo non ti lascia vedere dove sei diretto e, in questo modo, accederai a una zona segreta dove troverai lo scrigno **8**.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 2

Anche sulla piattaforma dove si trovano i giudici che tengono la catena del destino c'è uno scrigno dorato, ma non riuscirai a raggiungerlo direttamente. Per aggirare l'ostacolo, dovrai attraversare un portale magico che si trova sul cammino che circonda la testa dei giudici **9**.





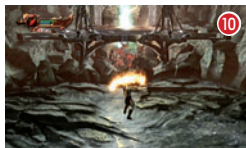
» Dopo aver passato il primo portico arriverai in una caverna nella quale dovrai seguire le successive indicazioni per raggiungere l'uscita:

1- Prendi il rampicante e usa il fumo per salire usando le ali **10**.

2- Nel secondo piano usa la leva e sali rapidamente sull'ascensore.

3- Un po' più sopra potrai prendere un barile di esplosivo e scagliarlo sui rampicanti che hai usato. In questo modo genererai molto più fumo e, così, potrai salire più in alto con le ali **11**.

4- Sali usando il fumo e poi scendi dalla passerella superiore. Apri la porta dorata e, dopo aver aperto lo scrigno, usa ancora le ali per raggiungere la zona più elevata.



SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 2

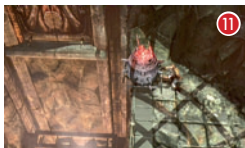
Nella zona degli ascensori, quando la passerella cade dall'alto a metà del livello, apri la porta **12**.

CAPITOLO 8 LA FUCINA

In questo capitolo farai la conoscenza di Efesto, che, più avanti, sarà la chiave di volta per lo sviluppo dell'avventura. Il fatto è che, se è bene farsi delle amicizie negli inferi, lo è altrettanto far-sele tra le divinità...

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 4

Lo scrigno che cerchi si trova nei pressi del dio dei fabbri, lungo il cammino a sinistra, proprio vicino alla porta gigantesca che non si può aprire **13**.



CAPITOLO 9 PALAZZO DI ADE

Per arrivare fino alla alle ultime sale del palazzo di Hades e confrontarti con lui, ti converrà seguire questi consigli:

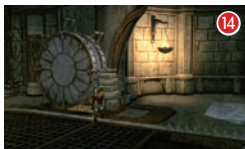
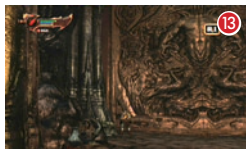
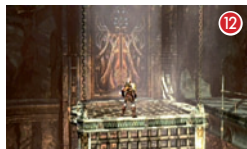
1- Trascina il carro con le pietre che troverai in una stanza fino alla "roulette", vicino all'albero.

2- Muovi la roulette e colloca il carro con le pietre in modo che le impedisca di girare in senso contrario **14**.

3- Sali sul rampicante dell'albero e raggiungi il piano superiore.

4- Una volta sopra muovi la manovella, quindi colpisci la bara (avvicinati e poi premi **R1**). Vedrai due scale cadere e diversi nemici faranno la loro comparsa.

5- Vai sulla scala che è apparsa a sinistra e scendi





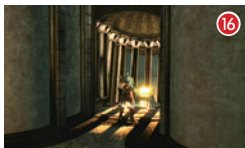
verso l'ascensore, raggiungendo il piano di sotto.

6- Prendi il carro di pietre e trasportalo fino all'ascensore. Una volta in cima, muovi la manovella di fronte alla figura di Ade. Rapidamente, torna di sopra usando la scala a sinistra e muovi la roulette prima che l'anello si chiuda.

A questo punto colloca le pietre come hai fatto in precedenza per lasciare il braccio della statua premuto sull'anello **15**.

7- Aziona nuovamente la manovella di fronte alla statua di Ade e vai sulla scala alle tue spalle per azionare un'altra manovella.

8- Infine, ritorna alla bara e lancia contro la statua per accedere a una zona segreta dove ti attende Ade.



SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 3

Lo scrigno si trova dentro l'elmo di Ade, su un lato del palazzo **16**.

CAPITOLO 10 ADE

Per sconfiggere Ade dovrai padroneggiare perfettamente le schivate, in modo da evitare gli attacchi (stick destro). I suoi attacchi sono molto prevedibili, ma non li sottovalutare perché, dovessero colpirti, ti infligge-rebbero parecchi danni. Effettua solo combo brevi e poi allontanati rapidamente. Ogni volta che lo metterai KO gli staccherai una parte del corpo e ogni pezzo che cadrà a terra, Ade tenterà di riprenderselo usando delle mani che sbucheranno dalla terra. Usa attacchi a tornado (**L1** + **■**) ed evita che riesca a recuperarli **17**. Quando schianterà le sue catene sul suolo osserva bene: vedrai una zona non oscurata e dovrai andare proprio là, per non



farti colpire. Quando invece userà le catene con frustate continue, muoviti continuamente per evitarle. Quando le catene di Ade e quelle di Kratos si intrecceranno, colpiscile (**■**) e, appena vedrai che Kratos è sul punto di cadere, premi ripetutamente **●** per evitarlo.

Nell'ultima fase dello scontro con Ade, quando la divinità perderà il proprio elmo, tenta di stargli sempre alle spalle usando gli anelli sui lati **18**. Complimenti, hai appena eliminato un'altra divinità...

ELMO DI ADE

Dopo che avrai finalmente sconfitto Ade, vai nel fiume e immergiti. Sul fondo troverai l'**Elmo di Ade**.



3. ELIO

Dopo il radicale passaggio dalle profondità degli inferi alla splendida città di Olimpia, ti confronterai nientemeno che con Elio, il Dio del Sole.

CAPITOLO 11 LA CITTÀ DI OLIMPIA

Per poter avanzare in questo livello, **dovrai usare in diverse occasioni l'aiuto delle arpie...** ma sta tranquillo, non sarà per molto. Si tratta di mostri inoffensivi dalle fattezze rapaci che sorvolano la zona dei burroni. Per attirare la loro attenzione devi **tirare una freccia e poi afferrarle con L1 + ●**. Obbligale a farti salire e colpiscile **1**. Ricorda che **sopporteranno solo tre colpi**, quindi stai pronto a lasciarle, quando stanno per morire. Se non riesci a

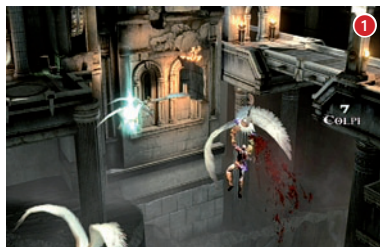
raggiungere la tua destinazione, premi **✕** per cambiare arpia, posto che ce ne sia una vicina, e completa la traversata.

Nella zona della città, dove vaga il gigante, vedrai una catapulta. Elimina prima la chimera, quindi raggiungi la catapulta e, premendo R1 proprio quando vedi il carro di Elio, potrai raggiungere la prossima area 2.

CAPITOLO 12 ELIO

Quando arriverai nella

piazza dove si trova Elio, stordito a causa dell'incidente con la catapulta, vedrai dei **soldati dotati di scudi impenetrabili**, apparentemente invincibili. Attendi qualche secondo fino a quando non **comparirà un gigante**. Colpiscilo ripetutamente e, quando lo avrai stordito, salici sopra per **prenderne il controllo 3**. Grazie alla sua forza e alla sua enorme mazza, potrai distruggere tutti i soldati e i rinforzi che accorreranno a proteggere Elio, quindi potrai





fronteggiare la divinità.
Quando ti avvicinerai, lui
**userà la sua magia della
luce** per accecarti: utilizza
lo stick destro per usare il
braccio e riparare gli occhi
di Kratos dalla luce
accecante **4**.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 3

Dopo aver sconfitto Helios,
usa la sua testa (L1 + ▲)
nella zona dove c'è un'aura
dorata **5**.



SCUDO DI ELIO

Una volta terminata la
battaglia con la divinità,
cerca in prossimità del suo
carro e troverai lo scudo.



4. ERMES

Continua la tua ascesa verso la catena dell'equilibrio: Hermes, messaggero degli dei, è il tuo prossimo bersaglio. In effetti, solo un altro ostacolo da superare prima della meta finale: Zeus!

CAPITOLO 13 IL SENTIERO DI EOS

Dopo aver eliminato Elio, cerca il luccichio dorato sulla parete della montagna e usa lo sguardo della **Testa di Elio** (L2 + ▲) per scoprire una **porta segreta** ❶. Tieni sempre a mente l'esistenza di questo tipo di porte segrete, perché nel tuo cammino dovrai scoprirne molte altre. Poi non dire che non ti avevamo avvisato... in tutti i casi, dato che la caverna è buia, **utilizza la Testa di Elio, lungo il tuo cammino.**

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 5

Si trova dietro una svolta

della caverna, di fronte al check point all'inizio della caverna ❷.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 4

Sempre nella caverna, quando usi la corda che ti permette di attraversare un burrone, guarda in basso: vedrai una sporgenza ❸.

Dopo aver parlato con Pandora attraverso la statua, per poter proseguire e raggiungere il ponte, **dovrai usare un'arpa** come già hai fatto in precedenza ❹.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 6

Dopo esserti confrontato per la prima volta con i fantasmi e aver attraversato l'enorme ponte di pietra in rovina, cerca i luccichii dorati sulla parete di destra della caverna e puntagli contro la Testa di Elio per rivelare un buco dove si nasconde lo scrigno che stavi cercando ❺.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 5

Dopo aver trovato il ponte di legno con i tre barili esplosivi, vedrai due scrigni, uno rosso e uno blu. Vicino





ad essi, dietro la trave, c'è lo scrigno dorato **6**.

CAPITOLO 14 LA CATENA DELL'EQUILIBRIO

Sali volando fino alla catena, schivando tutti gli ostacoli che troverai lungo il tragitto. **Effettua tutte le manovre con un certo anticipo**, dal momento che Kratos non è propriamente un asso del volo **7**.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 6

Dopo essere arrivato ed esserti aggrappato alla parete della caverna, arriverai a una passerella di legno dove vedrai il caratteristico scintillio che indica uno scrigno dorato nascosto **8**.



CAPITOLO 15 LE CAVERNE

Armati di pazienza, dato che ogni volta che atterrerai su uno dei cubi di legno giganti **dovrai confrontarti con un gran numero di avversari**. Sarebbe fantastico se avessi **imparato alla perfezione come agganciarti agli anelli volteggiando**, perché in questo capitolo sarà necessario effettuare spesso queste manovre **9**.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 4

Dopo aver finalmente raggiunto il terreno, muoviti sul cubo di legno gigante per trovare la zona luccicante che indica la posizione dello scrigno **10**.



CAPITOLO 16 ERMES

Questo capitolo è una presentazione del messaggero degli dei. **Sali usando la catena fino ad arrivare al palazzo** dove si trova la fiamma dell'Olimpo **11**.

CAPITOLO 17 LA FIAMMA DELL'OLIMPO

Nella sala della fiamma dell'Olimpo, **usa la Testa di Elio per scoprire tutti i quadri** sulla parete.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 7

Vicino alla catena dell'equilibrio, a un'estremità della stanza, vedrai il luccichio dorato dello scrigno **12**.

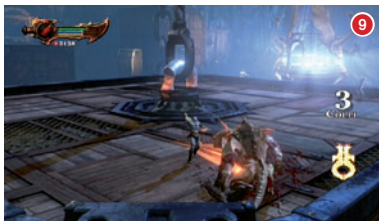
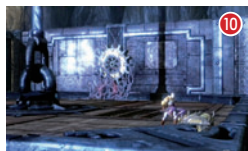
»





» CAPITOLO 18 LA CITTADELLA OLIMPICA

Quando il velocissimo Hermes farà la sua comparsa, dovrai **proseguire verso la cittadella olimpica**. Dovrai

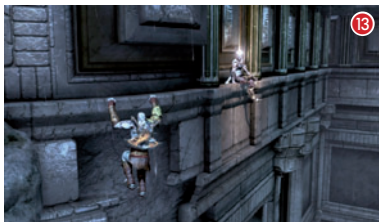


essere molto veloce, nei movimenti: scala le pareti, salta usando le ali e poi usa il gancio per volteggiare con gli anelli. Questa manovra dovrà essere eseguita in maniera rapida e precisa per essere completata. Alla fine, **quando Hermes si troverà dietro un cancello**, vai

alla scalinata a sinistra e sali fino a raggiungere la **catapulta 18**. Azionala per arrivare fino a una stanza dove potrai confrontarti con il messaggero degli dei senza troppe difficoltà. **Se userai gli Artigli di Ade**, per lui sarà molto difficile schivare i tuoi attacchi.

COLLEZIONABILE: MONETA DI ERMES

Mentre insegui Hermes, dopo aver usato la catapulta, arriverai in una stanza dove vedrai la testa di una statua di bronzo. Là vicino troverai la **Moneta di Hermes**.



5. ERCOLE

In questo capitolo troverai un nemico inatteso, a incrociare il tuo cammino. Si tratta nientemeno che il tuo fratellastro Ercole, un guerriero dalla forza incredibile e dotato di attacchi devastanti.

Davvero un degno rivale.

Dovrai usare i Sandali di Hermes molte volte, all'inizio del capitolo, per poter salire e per correre lungo le pareti segnate con delle impronte dorate ❶.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 7

Dopo aver ottenuto i Sandali di Hermes ed essere uscito all'esterno, dovrai

usarli lungo un gigantesco muro. Alla fine vedrai il luccichio degli scrigni ❷.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 5

Si trova in fondo alla piazza dove affronterai tre giganti armati di palle d'acciaio chiodate, proprio prima di accedere alla stanza dove si trova la fiamma dell'Olimpo ❸.

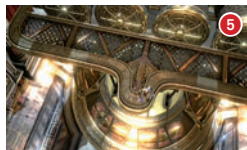
CAPITOLO 19 LA FIAMMA DELL'OLIMPO

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 8

Usa le ali e raggiungi il flusso di corrente che vedrai alla tua sinistra, nella camera superiore della sala, dove si trova la fiamma dell'Olimpo (e dove si trovavano i controlli con i simboli del controller PlayStation) ❹.

Per attivare il meccanismo e sbloccare la fiamma dell'Olimpo, dovrai fare quanto segue: »



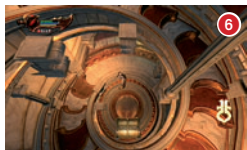


» **1- Sali usando uno dei flussi di corrente d'aria** che vedrai vicino al meccanismo con i simboli del controller PlayStation e salta sulla passerella superiore, **dove vedrai alcune manovelle**. Ognuna muove una parte del muro che c'è nella parte in basso **5**.

2- Usa le manovelle fino a quando non riuscirai a risolvere l'enigma e si formi così il dipinto di una spada.

3- Scendi e posizionali di fronte ai pulsanti del controller PlayStation.

4- Inizia la prova e premi il pulsante corrispondente



quando il simbolo vi passi sopra (proprio come in *Guistar Hero*).

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 8

Scendendo le scale a chiocciola, dopo aver azionato il meccanismo che apre la fiamma dell'Olimpo, vedrai il luccichio dorato dello scrigno 6.

CAPITOLO 20 IL FORO: ERCOLE

Preparati al confronto con il tuo fratellastro maggiore. **Fai un po' di riscaldamento eliminando i nemici presenti** fino a quando figlio di Zeus non decida di agire. Una volta faccia a faccia con lui, **schiva i suoi**



poderosi attacchi volteggiando o saltando e utilizza la tua arma migliore **7**.

Quando tenterà di invertirti, premi ● ripetutamente per agganciarlo e **spingerlo così fino a una delle colonne** che circondano il foro. Ripeti l'operazione diverse volte per distruggergli l'armatura e sbarazzarti di lui **8**. **Non fare caso agli altri nemici**, ma concentrati sempre su Ercole.

Una volta nelle fogne potrai scoprire come far tremare la terra **utilizzando la magia della tua nuova arma** e, in questo modo, distruggere i cristalli e gli scudi dei soldati **9**.

COLLEZIONABILE: SPALLACCIO DI ERCOLE

Dopo aver sconfitto Heracle, cerca nel condotto d'acqua dove si trova il suo corpo e troverai, sul fondo, il suo spallaccio. Quando vorrai creare un cataclisma, ti tornerà molto utile...



6. AFRODITE ED EFESTO

Dopo tante battaglie, è giunto il momento di riposare e posare le armi per qualche momento, permettendo alla Dea dell'Amore e al fabbro degli dei di aiutarti a raggiungere il tuo obiettivo.

CAPITOLO 21 LA SALA DI POSEIDONE

SCRIGNO DORATO: CORNO DI MINOTAURO 6

Dopo aver passato il condotto sommerso dove si trova il corpo di Ercole, arriverai al palazzo di Poseidone. Appena giunto, troverai lo scrigno dorato proprio vicino a allo scrigno rosso ❶.

Per poter attraversare la camera di Poseidone, procedi come indicato:

1- Avanza aprendo le porte fino a giungere in una sala dove vedrai diversi portali di colore blu.

2- Salta usando le ali fino al portale blu situato alla tua destra.

3- Dalla piattaforma dove appari dopo aver passato il portale, salta sulla sporgenza a sinistra e aziona la leva. Vedrai delle passerelle ora accessibili nella parte inferiore della stanza e alcuni cani.

4- Scendi e picchia i cani (usa ●) per lanciaarli attra-

verso il portale. **Quando quattro cani** saranno stati scaraventati dentro vedrai la piattaforma abbassarsi abbastanza da permetterti di raggiungere il prossimo portale. Usalo per raggiungere la stanza dove si trova legata la principessa di Poseidone ❷.

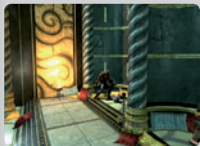
5- Per uscire dal palazzo, salva la principessa ed elimina tutti i nemici che incontrerai lungo il cammino fino a raggiungere la prima stanza del palazzo. Una volta là, **torna ad azionare** »





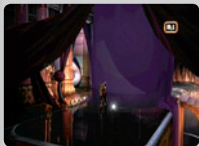
CONCHIGLIA DI POSEIDONE

La vedrai chiaramente nella stanza dove liberi la principessa di Poseidone.



GIARRETTIERA DI AFRODITE

Dove potrebbe mai essere, se non dietro la camera da letto di Afrodite?



SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE

Nel palazzo di Poseidone, nella stanza dove parli con la statua di Pandora, vedrai il riflesso dorato dello scrigno nascosto 4.

CAPITOLO 22 I GIARDINI SUPERIORI

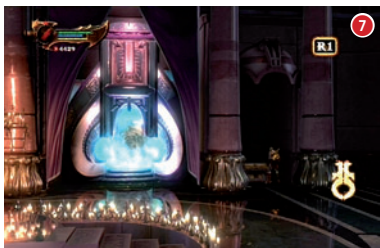
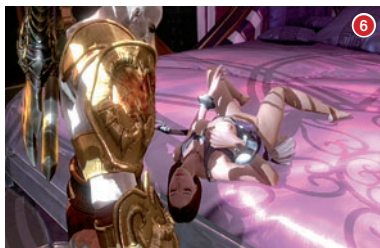
Una volta nei giardini, muovi le manovelle che si trovano nell'asse delle passerelle in modo che giri: noterai che alcune sono danneggiate e quindi non potrai azionarle.

Aiutati con le ali in modo da saltare da una piattaforma all'altra senza cadere e accedere così alle stanze di Afrodite 5.

» **la manovella** insieme alla principessa, la quale ti aiuterà mantenendola ferma in modo che tu possa raggiungere la sala finale, dove si trova la statua di Pandora e l'uscita.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 9

Questo scrigno si trova nella sala dove liberi la principessa 3. Non è male, di tanto in tanto, trovarne uno facile da individuare.





CAPITOLO 23 LA CAMERA DI AFRODITE

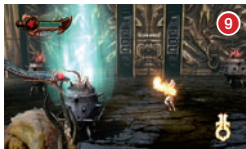
Lascia le armi da parte: affinché Afrodite ti aiuti a raggiungere il tuo obiettivo, **dovrai dimostrare la tua virilità** e accettare tutte le sue proposte. Avvicinati al letto ed esegui alla perfezione tutte le combo in modo che la dea dell'amore non si irriti **6**.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 7

Nella stanza di Afrodite, vicino al portale, in un angolo, vedrai lo scrigno 7.

CAPITOLO 24 IL TARTARO

Segui le indicazioni di Efe-



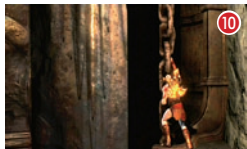
sto ed entra nel Tartaro per ottenere la pietra con la quale costruirai quella che sarà l'arma definitiva tramite la quale potrai confrontarti con Zeus.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 10

Lo troverai con facilità, all'inizio del cammino nel Tartaro 8.

CAPITOLO 25 PORTA DI TISIFONE

Preparati ad affrontare innumerevoli nemici, insieme all'enigma della porta di Tisifone. Innanzitutto **lotta contro tutti i nemici che troverai, sfruttando gli esplosivi grazie alle**



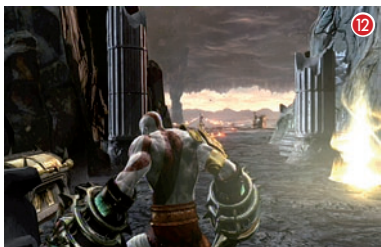
frecce 9. Finito lo scontro, **continua come indicato** per aprire la porta:

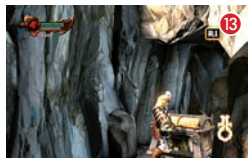
1- Tira le catene su entrambi i lati della porta **10.**

2- Inserisci nelle porte i due cubi che troverai nell'area.

3- Sali usando le sporgenze e usa l'arpia (afferrala usando **L1 + ●**) per passare da un lato all'altro. **Fai attenzione alle sporgenze che si muovono** e raggiungi un anello situato nella parte superiore destra della porta, in modo che appaiano altre sporgenze **11.**

4- Usa di nuovo un'arpia che si aggira nei dintorni per arrivare sull'altro lato **»**





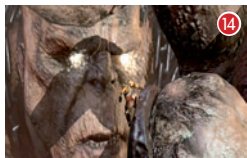
» della porta e fai in modo di aprirla.

CAPITOLO 26 LA FOSSA DEL TARTARO

Finalmente un momento per riposare, dato che questo è un capitolo molto tranquillo, con alcuni mostri cattoliti da far fuori qua e là. Dovresti essere così potente da considerare questi scontri niente più che una seccatura. In tutti i casi, probabilmente la fine del capitolo ti lascerà di sasso.

SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE

All'inizio del capitolo della fossa del Tartaro, dopo aver aperto l'enorme porta di Tisifone. Guarda bene



vicino al check point e noterai il consueto luccichio dorato 12.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 8

Dopo aver saltato l'abisso durante il cammino nella fossa del Tartaro, potrai finalmente trovare lo scrigno dietro una svolta a destra 13.

CAPITOLO 27 CRONOS

Preparati a esprimere al massimo le tue capacità di combattimento ed effettuare la scalata per eliminare questo titano desideroso di vendetta. All'inizio, quando tenterò di schiacciarti con le sue dita, usa la Testa di



Helios per accecarlo temporaneamente e fuggire 14. A questo punto dovrai salire dal suo braccio, aggranciandoti con le spade. Una volta arrivato in cima, usa le tue armi per colpire la sua spessa pelle. Durante la lotta sul suo braccio contro gli sgherri, Cronos tenterà di schiacciarti con l'altra mano: danneggia la sua unghia fino a strappargliela via 15. Più avanti, quando tenterà di schiacciarti usando la mano, schivalo facendo attenzione all'ombrina che la mano proietterà sul braccio e tenta di salire sulle dita, in modo da raggiungere il dorso della mano. Da lì, acceca il titano con la Testa di Helios. Prosegui lungo il suo cinturone fino a raggiungere la spalla, dove dovrai affrontare altri nemici. Quando raggiungerai la sua gola, premi R1 per salire rapidamente e salta da un lato all'altro (con X) per non farti prendere dalla sua saliva 16. Dopo essere risalito

COLLEZIONABILE: ANELLO DI EFESTO

Quando Efestò tenterà di assassinarti solo per finire lui stesso fulminato (così impari), dirigiti al lago sulla sinistra. Là troverai questo grande anello.

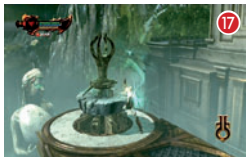




dal suo stomaco, non dovrai far altro che dargli il colpo di grazia con la Spada dell'Olimpo.

Dopo che Efesto ti avrà costruito la Frusta di Nemesi e gli avrai dato il fatto suo per aver tentato di ucciderti, ritorna alle stanze di Afrodite scalando la parete della fucina fino a raggiungere il portale ed esci dalla stanza della dea dell'amore per giungere nuovamente nei giardini superiori. **Là potrai attivare i ponti** usando l'elettricità della tua nuova arma **17**.

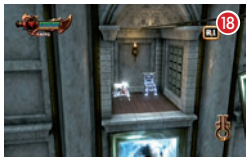
Arriverai in un'area dove troverai una catapulta su una passerella, vari portali e un enigma da risolvere. **Per continuare la tua avventura senza perdere al-**



cuno scrigno, segui la procedura indicata qui di seguito:

1- Per poter prendere uno SCRIGNO DORATO (CORNO DEL MINOTAURO 9), gira la ballista a sinistra e fai fuoco. A questo punto, aggrappati alla corda e avanza usando i portali fino ad arrivare alla stanza superiore. Da lì, salta sulla cornice e **usa le ali per arrivare alla corda** da usare per raggiungere le assi. Alla fine della corda c'è lo scrigno **18**.

2- Per trovare un altro SCRIGNO DORATO (OCCHIO DELLA GORGONE 10), torna a terra e usa la leva per sollevare la passerella. Torna ad usare la ballista verso sinistra e conti-

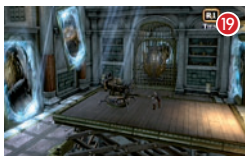


nua fino in fondo, dove troverai lo scrigno **19**.

3- Infine, per uscire e prendere i due scrigni rimanenti (SCRIGNO DORATO: PIUMA DELLA FENICE 12 & COLLEZIONABILE: PIANI DEL DEDALO), dalla piattaforma sollevata, lancia la ballista sulla porta per aprirla. Dopo, sali sulla parete di destra usando i Sandali di Hermes e **aziona la leva.** Ritorna al portale e **spada con la ballista** in modo che i due scrigni cadano per terra **20**.

SCRIGNO DORATO: CORNO DEL MINOTAURO 10

Questo scrigno è facile, da raggiungere: appena passata la stanza dove c'è la ballista, lo troverai sul passaggio **21.**



7. ERA

Come puoi immaginare, Era, moglie di Zeus e regina dell'Olimpo, non vedrà le tue azioni di buon occhio. Sebbene non sia fisicamente un avversario possente, i suoi enigmi rappresenteranno un ostacolo non indifferente.

CAPITOLO 28 IL LABIRINTO

SCRIGNO DORATO: EXTRA

Una volta nel labirinto, dopo aver parlato con Era, vai a destra e poi, al bivio, la strada di sinistra. In fondo vedrai il luccichio dello scrigno nascosto ❶.

Uscire dalla prima parte del labirinto non sarà difficile: devi solo prendere il percorso nel quale hai trovato il Calice di Era e poi svolta alla prima a destra ❷. Dopo aver affrontato i due caproni armati di lance, inizieranno i problemi. Consulta i seguenti consigli per uscire dal labirinto:

1- Prendi lo **SCRIGNO DORATO (OCCHIO DELLA GORGONE 11)**, quindi segui il sentiero a destra che si trova proprio dopo aver affrontato i due caproni con lancia di cui sopra ❸.

2- Sali sulla **piattaforma dorata** e cerca la chiave del labirinto: **per un periodo di tempo limitato**, giocando con la prospettiva della statua gigante, **ciò che sembrerà piano in effetti non lo sarà**. Puoi approfittare di questa cosa.

3- Corri fino alla scala e sali in fretta sulla passerella prima che finisca questo utile effetto 3D della prospettiva ❹.

4- Dopo aver salito la scala

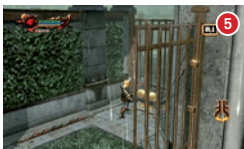
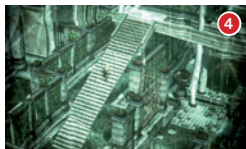
CALICE DI ERA

Dopo aver parlato con la divinità, all'ingresso del labirinto, prendi la strada a sinistra e lo troverai senza difficoltà.



che si vede con gli occhi della statua, scendi da un'altra fatta di legno. Proprio alla metà del salto vedrai il cancello aperto. Calati per prendere lo **SCRIGNO DORATO (Corno del Minotauro 11)** ❺.





5- Afferra la colonna che puoi trascinare, girala a sinistra e muovila per inserirla **vicino alla parete, dove c'è una piccola cascata**.

Vedrai così **l'acqua riempire il calice dorato** sul lato e, di conseguenza, il prossimo cancello del labirinto aprirsi **6**.

6- Uccidi Era e usa una freccia incendiaria per bruciare il materiale infiammabile che copre un altro calice dorato.

7- Afferra di nuovo la colonna che puoi trascinare e, senza girarla, portala fino al cancello vicino al secondo calice. Dopo vai sulla mattonella per **attivare nuovamente lo sguardo della statua**: vedrai il calice riempirsi d'acqua **7**.

8- Gira di 180° e trascina nuovamente la colonna fi-

no a inserirla nel buco lungo il passaggio che conduce al terzo calice **8**.

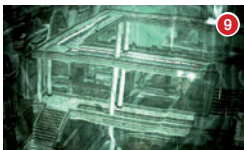
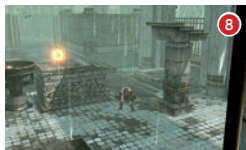
9- Attiva nuovamente lo sguardo della statua e prendi il corpo di Era per lasciarlo sul **terzo calice 9**.

10- Trascina per l'ultima volta la colonna e lasciala sulla mattonella per ottenere permanentemente la prospettiva della statua.

11- Non rimane altro che salire dalla scala tridimensionale e uscire dal labirinto con l'aiuto delle arpie.

SCRIGNO DORATO: OCCHIO DELLA GORGONE 12

Dopo aver superato il baratro con le arpie, vicino al check point, vedrai il luccichio dorato dello scrigno 10.



8. DEDALO

Per ordine di Zeus, l'umano Dedalo ha costruito un labirinto ipoteticamente impossibile da superare, a protezione dell'unico punto debole dell'Olimpo e che potrebbe essere l'unica difesa per il sovrano degli dei. Ormai non manca molto al tanto agognato confronto finale.

SCRIGNO DORATO: EXTRA

Lo troverai alla tua sinistra, alla fine del passaggio dove ti confronterai per la prima volta con gli scorpioni ❶.

CAPITOLO 29 LA CAVERNA

Nel tuo confronto con i giganti, armati di pazienza, usa la tua arma migliore e, una volta che avrai il controllo di uno di loro, abbatti gli altri. Quando avrai terminato con gli altri, potrai arrivare ad una svolta dove si trova **uno scrigno con sfere di salute e un check point**. Per poter continuare, fai luce con la Testa di Elio

sulla parete e, in questo modo, aprirai un passaggio segreto ❷.

SCRIGNO DORATO: EXTRA & Corno DEL MINOTAURO 12

Lo troverai sul cubo gigante, dove combatterai contro i giganti ❸.

Alla fine del passaggio arriverai in una stanza verticale allargata. Segui i consigli per risolvere tutti gli enigmi e non lasciarti dietro nessuno scrigno:

1 - Prima di buttarti in acqua, salta a destra e arriverai a una salita sulla quale troverai uno **SCRIGNO DO-**

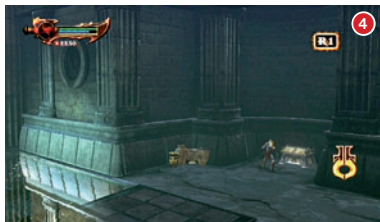
RATO (EXTRA) ❹.

2 - Tira la leva per posizionare il tappo e fare in modo che il livello dell'acqua salga fino al primo piano.

3 - Troverai un meccanismo proprio vicino a uno scrigno di sfere rosse che, per il momento, non puoi attivare, quindi buttati in acqua e nuota fino all'altra sponda della stanza, dove potrai arrampicarti e accedere a un piccolo e oscuro passaggio: sarai obbligato a prendere la Testa di Elio, per poter proseguire.

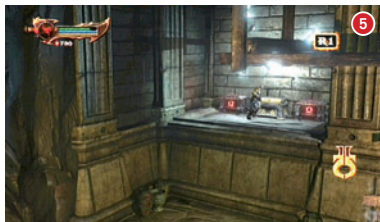
4 - Troverai delle impronte che ti suggeriranno di farti una corsa sul muro ma, prima di farla, vai sul percorso di legno a sinistra e otterrai





così uno **SCRIGNO DORATO (EXTRA)** 5.

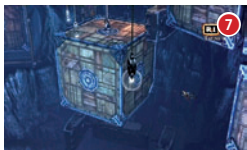
Di nuovo nella caverna, ti **confronterai con degli scorpioni giganti**. Non preoccuparti: **distruggi le loro zampe** di cristallo con i pugni, elimini gli scorpioncini con la **Frustra di Nemesis** e schiva i loro attacchi con il **pungiglione** e vedrai che sarà una passeggiata. Ricorda che, dopo aver distrutto le zampe, colpendoli per benino li potrai stordire. **Quando avrai finito, distruggi la coda e prendi il pungiglione**, che potrai usare come una specie di chiave che uscire dalla grotta attivando un meccanismo a forma di stella, di colore rosso 6.



SCRIGNO DORATO (EXTRA)

Una volta nella caverna, dopo aver affrontato lo scorpione gigante ed essere salito grazie alle correnti ascensionali, vedrai un cubo. Là sopra, rivelato solo dal luccichio, c'è lo **scigno** 7.

Per uscire dalla caverna e addentrarti nel labirinto, **dovrai essere un maestro dei salti, specie quelli fatti con le catene. Parla con Dedalo** ed entra nel labirinto: dovrai eseguire una serie di salti con le catene, a volte anche tornando indietro. Concentrati e supera questa parte nella quale c'è poco da dire.



SCRIGNO DORATO (EXTRA)

Quando incontri Dedalo incatenato, guarda il passaggio a destra: in fondo, vedrai lo **scigno** 8.

CAPITOLO 30 IL LABIRINTO

Una volta dentro il labirinto, dove ci sono tutti quei cubi, **dovrai esplorare ogni stanza** per poter trovare Pandora e fuggire con lei. **Ogni cubo contiene una sorpresina**, quindi stai in allerta:

1 - Nel primo cubo ti attende un'ardua battaglia con molti nemici. **Usa il cerbero sputafuoco**, dopo che ne avrai preso il controllo, per »



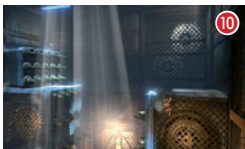


» eliminare facilmente tutti i giganti.

2 - Nel secondo cubo troverai due SCRIGNI DORATI

(EXTRA), uno prima di girare e l'altro tra le fiamme **9**. **Coordina con attenzione i tuoi movimenti durante la scalata** in modo che né le fiamme, né le punte, possano colpirti e ucciderti. Inizia scalando la parete che si trova oltre la fiammata a sinistra, quindi attendi che si uniscano le punte per saltare da un lato all'altro. Infine, **sali sul braccio meccanico superiore per attivare la leva** che apre la porta **10**.

3 - Nella terza stanza, per prima cosa trascina il cubo di cemento fino al meccanismo a forma di stella. **Attivalo in modo che l'abitacolo** giri e il



cubo ritorni in fondo. Attiva nuovamente il meccanismo a forma di stella in modo che faccia girare nuovamente l'abitacolo e ritorni nella sua posizione originale, ma con il cubo di cemento vicino alla mattonella, in modo poi da premerla senza perdere tempo e fare in modo che si apra la porta dalla quale potrai finalmente uscire **11**.

4 - Nell'ultimo cubo, prima di salvare Pandora, dovrai affrontare un esercito di nemici con una particolarità: dal pavimento usciranno, **in maniera del tutto casuale, delle punte** che, sebbene elimineranno i tuoi nemici, ti uccideranno senza troppi problemi. **Quando le punte saranno in procinto di uscire, aggrappa-**



ti a un'arpia e rimani in aria per rimanere al sicuro.

SCRIGNO DORATO (EXTRA)

Una volta uscito dalla cella dalla quale hai salvato Pandora, non avrai problemi a vedere il luccichio a destra **12.**

Una volta fuggito con Pandora, dovrai interagire con lei in diverse occasioni. Noterai diversi luoghi nei quali non potrai entrare, ma che saranno invece accessibili alla donna dall'esile corpo. **Avvicinati a lei e premi ● per prenderla ed R1 per lasciarla** in luoghi alti. Quando Pandora si troverà imprigionata nella trappola dei coltelli, sii rapido e **scala il**





cancello per arrivare dall'altra parte del cubo, dove troverai la manovella con la quale la libererai **13**.

SCRIGNO DORATO (EXTRA)

Nell'abitacolo dove Pandora rimarrà imprigionata all'interno di un'urna di cristallo, vedrai il riflesso dorato dello scrigno **14**.

Quando Pandora rimarrà chiusa dentro un'urna di cristallo, muovi la manovella a sinistra e preparati a saltare sulle pareti e sui cubi con la massima abilità di cui sei capace, perché se non farai in tempo, Pandora affogherà. La sua sopravvivenza per la tua **15**.



SCRIGNO DORATO (EXTRA)

Nell'ultimo cubo, durante la fuga dal labirinto, quando affronterai un esercito di nemici, vedrai il luccichio dello scrigno **16**.

3 SCRIGNI DORATI (EXTRA)

Nelle enormi distese che formano i cubi, dopo aver superato il labirinto **17**.

Questi sono i tuoi ultimi, semplici, passi prima del confronto finale. **Durante la discesa** con le catene, **schiva tutti gli ostacoli** come hai già fatto in occasioni precedenti. **Quando sarai di fronte ai giudici, usa il portale** per salire su una passerella che circonda la loro testa e distruggi il cristallo sulla nuca **18**. **Dopo scendi e distruggi l'estremità della catena**, fatta di ghiaccio. A questi punto arrampicati sulla catena stessa fino a raggiungere la manovella che lascerà scoperta il **Vaso di Pandora**.



**3 SCRIGNI DORATI
(EXTRA)**
Entra nella zona delle statue dei tre giudici e vedrai dei riflessi dorati **19**.

3 SCRIGNI DORATI (EXTRA)

Entra nella zona delle statue dei tre giudici e vedrai dei riflessi dorati **19**.



9. ZEUS

È finalmente arrivata l'ora della verità. Se desideri portare a termine la tua vendetta, non ti resta che un solo ostacolo, da superare: eliminare Zeus in persona...

Nella prima parte del confronto **dovrai schivare le sfere di energia** muovendoti avanti e indietro e colpendo senza sosta con le tue combo migliori. **Usa tutta la magia che vuoi, ma tieni la Spada dell'Olimpo** nel fodero, per ora, perché dovrai usarla solamente nell'ultima

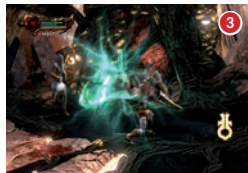
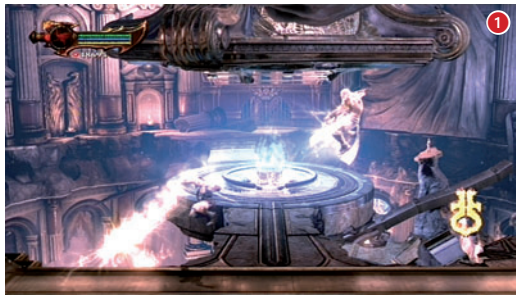
fase dello scontro. Naturalmente, usa la tua arma migliore, nello scontro con Zeus **1**.

Dopo averlo mezzo KO la prima volta, Zeus si rialzerà con una forza ancora maggiore, anche se, per fortuna, anche tu recupererai tutta l'energia perduta. **Continua a**

usare la magia e le migliori combo delle tue armi, ma non usare ancora la Spada dell'Olimpo. In questa fase **dovrai schivare i fulmini che Zeus lancerà a rasoterra 2**. **Nella fase finale, apri il cuore di Gaia** con i tuoi pugni per distruggere il cristallo e **usa le frecce infuocate per bruciare l'involucro** che lo protegge. In questa occasione, **l'arma migliore per affrontare Zeus sarà la Frusta di Nemesis**. **Non conservare una sola goccia di magia e, finalmente, estrai la Spada dell'Olimpo.**

Quando Zeus si moltiplicherà, concentrati su di lui ma, quando puoi, elimina anche i suoi doppi, dato che ti daranno sfere di magia ogni volta che li ucciderai... più che utili, in momenti come questo.

Per riconoscere il vero Zeus, osserva la sua carnagione: quello vero ha la pelle leggermente più scura **3**. Non è stato così difficile...



Sfide dell'Olimpo

Dopo aver terminato il gioco potrai accedere dal menu a una serie di sfide. Preparati, perché se riuscirai a superarle tutte, potrai sbloccare la difficoltà Titano.

1 - CONTROLLO DELLE NASCITE

Obiettivo: Non permettere che ci siano più di 50 nemici.

Consigli: Utilizza le combo del tasto ■ nelle zone dove sono ammassati più nemici.

2 - MANI NUDE

Obiettivo: Uccidi tutti i nemici entro il tempo limite senza usare armi.

Consigli: Afferrali con il tasto ● e poi uccidili il colpo o la combo corrispondente.

3 - RESTA DI SASSO

Obiettivo: Lascia che le Gorgoni ti tramutino in pietra 10 volte senza però farti uccidere da loro.

Consigli: Fatti pietrificare dalle Gorgoni e poi muovi rapidamente lo stick sinistro per liberarti. Non attaccare le gorgoni, ma fai fuori tutti gli altri nemici.

4 - IL MATADOR - OLÉ

Obiettivo: Fai in modo di non farti incornare dal minotauro e di non farti circondare dagli altri nemici.

Consigli: Schiva le cariche del minotauro ed elimina tutti i nemici senza mai smettere di muoverti, per evitare di diventare un bersaglio facile.

5 - K.O.

Obiettivo: Ottieni 1.000 punti eliminando nemici.

Consigli: Metti rapidamente KO il gigante per controllarlo e abbattere tutti i nemici che appariranno nell'arena.

6 - I FIGLI DI ADE

Obiettivi: Fai in modo che si generino cinque ciclopi.

Consigli: Eliminali velocemente: più sarai rapido, più si moltiplicheranno.

7 - SPACCA TUTTO

Obiettivi: Distruggi tutte le urne entro il tempo limite.

Consigli: Non fare combo, ma colpisci unicamente con ■ in maniera metodica per non perdere tempo.

TROFEI

Bronzo

- **Manolesta:** Scopri la stanza segreta dentro Ade.
- **Killer:** Esegui una combo da 1000 colpi.
- **Squartatore:** Fai a pezzi una Sentinella dell'Olimpo.
- **A bocca aperta:** Acceca 100 nemici con la Testa di Elio.
- **Scuola d'obbedienza:** Sfera 50 calci ai Cani selvatici.
- **Inizia a far caldo...** : Dai fuoco a 100 nemici con l'Arco di Apollo.
- **Mettici l'anima:** Evoca tutte

- le anime con gli Artigli di Ade.
- **Inferno di sangue:** Ricopri Kratos con 500 secchi di sangue dei suoi nemici.
- **Odio viscerale:** Eviscera 3 Generali Centauri.
- **La strada per il successo:** Porta un'arma qualsiasi al livello successivo.

Argento

- **Occhio per occhio:** Raccogli tutti gli Occhi di Gorgone.
- **Occhio alla penna:** Raccogli

tutte le Piume di Fenice.

- **Vittoria un corno!** : Raccogli tutti i Corni di Minotauro.
- **Vado al massimo!** : Potenza al massimo tutte le armi.

Oro

- **Vendetta compiuta:** Completa il gioco.
- **L'ultima sfida:** Completa la Sfida di Olimpo.
- **Inumano:** Completa il gioco in modalità Titano
- **Inestimabile:** Raccogli tutti i Tesori degli Dei.



**Inseriscila nella
custodia del gioco!**


EDIZIONI
MASTER
axel springer 